

การเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมโดยใช้อำนาจละมุน กรณีศึกษางานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของ

แก่ง - ธชย ประทุมวรรณ

Strategy for Disseminating Cultural Heritage by Soft Power:
Music and Performance Arts of Keng Tachaya Prathumwan

วินิจพรรษ กันยะพงศ์*

Vinijphat Kanyapong*

Corresponding Author Email: vinijphat.k@gmail.com

วันที่รับบทความ 20 มีนาคม 2567

วันที่แก้ไขบทความ 2 เมษายน 2567

วันที่ตอบรับบทความ 19 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างอำนาจละมุนผ่านการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมด้วยงานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์เนื้อหาหลายแพลตฟอร์มด้วยการเล่าเรื่องหลากหลายสื่อ การเล่าเรื่องข้ามสื่อและการเล่าเรื่องข้ามพื้นที่ของแก่ง-ธชย ประทุมวรรณ โดยเป็นการศึกษาด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้ข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารข้อมูลจากแพลตฟอร์มออนไลน์ของศิลปินและใช้วิธีการสรุปประเด็น มีขอบเขตศึกษาข้อมูลในภาพรวมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ของศิลปิน ช่วง พ.ศ. 2566-2567 ผลการวิจัยพบว่า ศิลปินได้สร้างเนื้อหาของสื่อที่ประกอบไปด้วยคุณลักษณะแนวนอนและแนวลึก กล่าวคือ เป็นเนื้อหาที่สามารถแพร่กระจายไปสู่สื่ออื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้รับสื่อมีส่วนร่วมกับเนื้อหาและเป็นเนื้อหาที่บุคคลสามารถสำรวจลงลึกในเรื่องเล่าที่กระตุ้นจินตนาการและความสนใจของผู้ชมได้ มีการออกแบบและวางแผนการข้ามพื้นที่สื่ออย่างเป็นระบบ มุ่งให้ผู้รับทุ่เทศและให้ความสำคัญกับการติดตามเรื่องเล่าผ่านสื่ออย่างต่อเนื่อง ศิลปินเข้าใจภาษาของผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายผ่านการบริโภคสื่อที่มีค่านิยม ความเชื่อ และวิถีการรับชมเนื้อหาแบบประยุกต์หลอมรวมความดั้งเดิมและรูปแบบใหม่ ทำให้ตัวตนของศิลปินและแบรนด์ได้รับความนิยมต่อเนื่องยาวนาน

* ภาควิชาการออกแบบสื่อสารออนไลน์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม,

* Department of Online Communication Design, School of Communication Arts, Sripatum University,

คำสำคัญ: อำนาจละมุน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดนตรี ศิลปะการแสดง

Abstract

This research aims to study the construction of soft power through the dissemination of cultural heritage using creative music and performing arts, content creation across multiple platforms for utilizing storytelling across various media through creative music and performing arts and cross-media storytelling for employing cross-media storytelling and cross-boundary storytelling through creative music and performing arts of Keng Tachaya Prathumwan. The study used qualitative research methods by summarizing issues from research, academic articles and related information from artist's platform. The research found that artist has created media content that possesses both horizontal and vertical characteristics with the content that can be disseminated across various media platforms, expanding its reach and engagement and vertical characteristics with the content that invites deeper exploration, allowing individuals to delve into the narrative and engage with it on a deeper level. The artist has meticulously crafted a cross-media strategy that seamlessly integrates various platforms, captivating the audience's attention and encouraging them to follow the narrative across different mediums.

Keywords: Soft Power, Creative Economy, Performance Arts, Streaming

บทนำ

อำนาจละมุน (Soft Power) กลายเป็นที่นิยมที่ทุกคนพูดถึงในวงการสื่อสารและนิเทศศาสตร์ ซึ่งอำนาจละมุนนำมาใช้เป็นองค์ประกอบสำคัญของนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ของหลายประเทศ เพื่อเผยแพร่และขยายอิทธิพลทางวิถีชีวิต ประเพณี ตลอดจนบรรณนิยมในการบริโภคอุปโภค ผ่านสินค้าและบริการที่ได้รับการพัฒนา ผลิต และสื่อสารด้วยความคิดสร้างสรรค์ เช่น ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่น เกม และอาหาร ช่วยดึงดูดการลงทุน การท่องเที่ยว โดยปลายทางคือการส่งออกไปยังสากล กลไกขับเคลื่อนสำคัญในกระบวนการอำนาจละมุน คือการใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ให้พัฒนาทั้งรายได้และคุณภาพชีวิตของผู้คน ก่อให้เกิดระบบนิเวศสร้างสรรค์ที่เอื้อให้เกิดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม และโครงสร้างสังคมที่ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างอิสระเสรี จึงเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่จะทำให้นักไทยกล้าคิด กล้าตัดสินใจ กล้าเปลี่ยนแปลง เกิดเป็นโมเดลธุรกิจที่สะท้อนภาพลักษณ์ใหม่ของประเทศไทย พาอัตลักษณ์ท้องถิ่นและของดีของไทยให้ไปสู่ระดับโลก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2565)

เก่ง-ชชย ประทุมวรรณ เป็นศิลปินนักร้องและนักแสดงที่มีผลงานดนตรีและศิลปะการแสดงที่มีเอกลักษณ์ด้วยภาพจำของการนำวัฒนธรรมการแสดงและการแต่งกายแบบโขนในวรรณคดีรามเกียรติ์มาสร้างสรรค์ผลงาน โดยเก่ง-ชชย จบการศึกษาจากสาขาดนตรีไทยและดนตรีปฏิบัติ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล เมื่อเข้าเรียนในระดับอุดมศึกษาที่โรงเรียนมหาวชิราวุธ ได้เข้าเป็นนักร้องของวงประจำโรงเรียน ทั้งวงดนตรีสากลและวงดนตรีไทย ต่อมาเขาได้เข้าประกวดร้องเพลงในรายการ “เดอะสตาร์ ค้นฟ้าคว้าดาวปี 5” โดยตอนนั้นได้ใช้ชื่อว่า สิทธิกรในการเข้าประกวดแต่ไม่ผ่านรอบคัดเลือกภาคใต้ ต่อมาเริ่มเป็นที่รู้จักจากการเข้าประกวดร้องเพลงในรายการ “เดอะวอยซ์ไทยแลนด์ ซีซั่น 1” โดยเปลี่ยนชื่อจากสิทธิกรมาเป็นชชยและสามารถคว้าตำแหน่งรองชนะเลิศอันดับ 1 ประจำซีซั่นนั้นได้สำเร็จ หลังจากนั้นเก่ง-ชชยมีผลงานเพลงและการแสดงออกอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเป็นผู้บริหารบริษัท ไวท์ไลน์ ยักษ์ไทย จำกัด และ ค่าย Whiteline Music รวมถึงเป็นผู้บริหารสถาบันดนตรี G Raphe Music Academy

งานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งของประเทศไทยที่มีศักยภาพสำหรับการผลักดันให้เป็นอำนาจละมุนเพื่อเผยแพร่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม โดยงานศึกษานี้พบว่า ผลงานของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ ศิลปินและนักแสดงที่มีผลงานด้านดนตรีและนาฏศิลป์ผ่านศิลปะการแสดงที่มีการเผยแพร่ผลงานในรูปแบบการแสดงสดและบนแพลตฟอร์มออนไลน์ มีลักษณะที่สอดคล้องกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อยอดต้นทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญา งานวิจัยเรื่องนี้จึงสนใจที่จะศึกษากระบวนการสร้างอำนาจละมุนผ่านการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม กรณีศึกษางานดนตรีและนาฏศิลป์ของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ เพื่อช่วยสร้างภาพลักษณ์และชื่อเสียงเชิงบวกบนเวทีโลกนำไปสู่อิทธิพลที่มีมากขึ้นในกิจการระหว่างประเทศ และเอื้อให้เกิดการส่งออกวัฒนธรรมผ่านเพลง ภาพยนตร์ แฟชั่น และภาษา เกิดผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจและช่วยเพิ่มมูลค่าแบรนด์สินค้า เนื้อหาหรือคอนเทนต์ และบริการของประเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสร้างอำนาจละมุนผ่านการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ
2. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์เนื้อหาหลากหลายแพลตฟอร์มด้วยการเล่าเรื่องหลากหลายสื่อของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ
3. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องข้ามสื่อและการเล่าเรื่องข้ามพื้นที่สื่อของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

ดนตรี ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง เสียงที่ประกอบกันเป็นทำนองเพลง เครื่องบรรเลงซึ่งมีเสียงดังทำให้รู้สึกเพลิดเพลินหรือเกิดอารมณ์รัก โศก หรือรื่นเริง ได้ตามทำนองเพลง ส่วนดนตรีกรรม หมายถึง งานเกี่ยวกับเพลงที่แต่งขึ้นเพื่อบรรเลงหรือขับร้องไม่ว่าจะมีทำนองและคำร้อง หรือมีทำนองอย่างเดียว

และหมายความรวมถึงโน้ตเพลงหรือแผนภูมิเพลงที่ได้แยกและเรียบเรียงเสียงประสานแล้ว

ศิลปะการแสดง (Performance Arts) หมายถึง ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการแสดง ซึ่ง เป็นได้ทั้งแบบดั้งเดิมหรือประยุกต์ ได้แก่ การละคร การดนตรี และการแสดงพื้นบ้าน นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของคำว่าศิลปะการแสดงอีกหลายรูปแบบ เช่น อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีก ให้คำนิยามคำว่า ศิลปะการแสดง คือ การเลียนแบบธรรมชาติ ศิลปะการแสดงจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์เราใช้เป็น ตัวกลางในการเชื่อมโยงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดของตน เพื่อถ่ายทอดให้บุคคลอื่นได้เข้าใจรับรู้ถึงสิ่งที่ตนต้องการจะแสดงออก การแสดงถือเป็นศิลปะของการสื่อสารที่ทำให้ปรากฏภาพเป็นรูปธรรม ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ยุ่งยากในการตีความ ส่วนอารมณ์ความรู้สึกแม้จะอยู่ในรูปลักษณะที่เป็นนามธรรมก็จริง แต่ผู้ชมทั่วไปสามารถสื่อสัมผัสได้โดยตรงจากผู้แสดง (สดีใส พันธุมโกมล, 2542)

คอนเทนต์สตรีมมิง หมายถึง เนื้อหาที่ผลิตเพื่อระบบสตรีมมิง มีการเผยแพร่ไฟล์ เนื้อหาไปยังผู้ชมทันที โดยทำการสตรีมมิงมีเดียเซิร์ฟเวอร์ (Streaming Media Server) ซึ่งไฟล์ภาพและเสียงดังกล่าวนั้น จะสามารถแสดงผลทันทีระหว่างที่มีการรับส่งข้อมูล ผู้ชมสามารถรับฟังหรือชมสื่ออื่น ๆ ได้โดยไม่ต้องรอให้ดาวน์โหลดข้อมูลทั้งหมดเสร็จก่อนแบบการใช้เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server) ในอดีต ทำให้สามารถรับฟังหรือชมเนื้อหาในเวลาใดก็ได้ โดยคำว่า สตรีมมิงจะถูกใช้ในฐานะวิถีและวัฒนธรรมการใช้งานทั่วไปของผู้บริโภคหรือประชาชน เช่น การดูสตรีมมิง ขณะที่ Cambridge Dictionary Online ค.ศ. 2021 อธิบายคำว่าสตรีมมิงไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมของการฟังหรือรับชมภาพและเสียงโดยตรงจากอินเทอร์เน็ต สื่อสตรีมมิงจึงเป็นการนำเสนอเนื้อหาหลายเนื้อหาพร้อมกันตามเวลาจริงได้ ทั้งแบบผู้ใช้เลือกชมเอง (On-Demand) และแพร่ภาพกระจายพร้อมกัน (Broadcast) โดยมีการจัดการการส่งข้อมูลในระบบเครือข่าย สำหรับผู้ชมผู้ฟังได้เป็นจำนวนมาก (วิโรจน์ สุทธิสีมา, 2564)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power)

แนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power) จัดเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการส่งออกสื่อโดยเฉพาะในอุตสาหกรรมเนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ในช่วง 2 ทศวรรษที่ผ่านมา Joseph S. Nye นักวิชาการด้านรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้อธิบายไว้ว่า แนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power) คืออำนาจในการสร้างเสน่ห์หรือการโน้มน้าวดึงดูด (Co-optive Power) ทำให้ผู้อื่นยอมรับในสิ่งที่ต้องการโดยปราศจากการบังคับ แตกต่างจากอำนาจอย่างแข็ง (Hard

power) ซึ่งมักเป็นอำนาจเชิงบังคับที่เกิดจากการใช้กำลังทางการทหารและอำนาจทางเศรษฐกิจ โดยแนวคิดอำนาจละมุน (Soft Power) สามารถแบ่งออกได้ 3 ด้านคือ ด้านวัฒนธรรม ด้านค่านิยม หรือคุณค่า และด้านนโยบายต่างประเทศ (Joseph S. Nye, 2004) อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีคำอธิบายเพิ่มเติมว่า อำนาจละมุน คือการนำทรัพยากรที่มีอยู่หลากหลายประเภทซึ่งรวมถึงรูปแบบการพัฒนาประเทศ ความสำเร็จในการสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ มาเปลี่ยนแปลงเป็นเครื่องมือสำหรับการดำเนินนโยบายต่างประเทศ

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

จากรายงานของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (2563) อธิบายว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Industries) หมายถึงธุรกิจที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นศูนย์กลาง ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ ดนตรี สื่อสิ่งพิมพ์ สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์และวิดีโอ สิ่งประดิษฐ์ ทัศนศิลป์ แฟชั่น โทรทัศน์และวิทยุ การโฆษณา วรรณกรรม เกม และศิลปะการแสดง ส่วนสำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติของไทยได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นกระบวนการหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural Asset-based) ร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมหรือเทคโนโลยี ในการสร้างสรรค์สินค้าและบริการ ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ (Commercialization) หรือคุณค่าเพิ่มทางสังคม เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ทรัพย์สินทางปัญญาและการศึกษาวิจัยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม

แนวคิดการสื่อสารในการแสดงสร้างสรรค์

อานน์ อูแบร์สเฟลด์ อธิบายว่า ละคร ทำหน้าที่เหมือนเครื่องจักรแห่งการสื่อสารประเภทหนึ่ง ทำหน้าที่ส่งสาร (Messages) จำนวนหนึ่งออกมาร่วมกัน ด้วยจังหวะที่แตกต่างของการแสดง ทำให้เรา ได้รับข่าวสาร อย่างในเวลาเดียวกัน เช่น จากฉาก เครื่องแต่งกาย แสง การเคลื่อนไหวของนักแสดง กริยา ท่าทาง ภาษาใบ้ คำพูด เสียง เพลงประกอบ เป็นต้น อานน์ อูแบร์สเฟลด์ได้แสดงความเห็นไว้ว่า ละครเป็นสัญญาณกลุ่มหนึ่งซึ่งประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นตัวบทหรือบทเจรจากับส่วนที่เป็นการแสดงสัญญาณกลุ่มนี้อยู่ในกระบวนการของการสื่อสาร ซึ่งจะสื่อสารมายังผู้ดูหรือผู้รับ ทฤษฎีการแสดงของคอนสแตนติน สแตนิสลาฟสกี นักการละครที่เป็นทั้งผู้กำกับ การแสดงนักแสดง และผู้จัดละคร เขาตระหนักถึงความสำคัญของการฝึกซ้อม นักแสดงจนในที่สุดก็กลั่นกรองออกมาเป็นหลักการที่มีชื่อเรียกว่า เดอะ เมธอด (The Method) ซึ่งเป็นวิธีการฝึกฝนการแสดงที่กระตุ้นให้นักแสดงใช้ความทรงจำและจินตนาการของแต่ละคนเพื่อแสดงอารมณ์ออกมา จากนั้นจึงเข้าถึงอารมณ์ที่แท้จริงผ่านการแสดงออกทางร่างกาย วิธีการนี้จำเป็นต้องใช้การวิเคราะห์ตัวเองอย่างละเอียดและการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางให้นักแสดงเข้าถึงจิตใต้สำนึกของตนเองและถ่ายทอดอารมณ์ออกมา ลักษณะพื้นฐานทางสังคมก็เป็นกุญแจสำคัญที่ใช้ร่วมกับการ

ศึกษาค้นคว้าอย่างกว้างขวางและการฝึกซ้อมอย่างลึกซึ้ง ซึ่งทุกการกระทำจะถูกระบุวิเคราะห์โดยละเอียด

นอกจากนี้ องค์ประกอบของศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ (สุรินทร์ เมทะนี, 2567) ประกอบไปด้วย

- ทักษะการแสดงอารมณ์ (Emotional Awareness)
- ทักษะการเคลื่อนไหว (Movement)
- ทักษะจินตนาการ (Imagination)
- พลังในการแสดง (Energy)
- ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)
- ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- ทักษะการสื่อสาร (Communicate)
- สมาธิในการแสดง (Concentrate)
- ทักษะการใช้เสียง (Voice Control)

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการดำเนินการวิจัยโดยการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) มีการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยเป็นเอกสารข้อมูลจากแพลตฟอร์มออนไลน์ของศิลปิน รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ บทความ หนังสือ รวมทั้งจากเว็บไซต์ และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง ตามที่ได้มีการอ้างอิงในตัวบทความและรายการอ้างอิงท้ายบทความ โดยเป็นการนำเสนอข้อมูลไปในทิศทางเดียวกัน ใช้วิธีการคัดเลือกจากเอกสารและข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องและมีค่าสำคัญเกี่ยวกับอำนาจละมุน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ดนตรี ศิลปะการแสดง จากนั้นนำมาวิเคราะห์ และนำเสนอในรูปแบบการเขียนแบบพรรณนาในประเด็นต่าง ๆ นำเสนอเป็นบทสรุปและข้อเสนอแนะ และใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพด้วยการสรุปประเด็น มีขอบเขตศึกษาข้อมูลในภาพรวมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ของศิลปิน ช่วง พ.ศ. 2566-2567

สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างอำนาจละมุนผ่านการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านงานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของเก่ง-ชย ประทุมวรรณ

การแสดงละคร (Acting) เป็นศิลปะสาขาหนึ่งที่มนุษย์กระทำอยู่ทุกวันในบทบาทต่าง ๆ เพื่อสื่อสาร เรื่องราวความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ให้ผู้อื่นรู้เห็นและมีความรู้สึกร่วมด้วย หรือได้รับความบันเทิง หรือได้รับความรู้ ข่าวสาร เรื่องราว นักแสดงละคร (Actor) เป็นผู้ถ่ายทอดตีบท และตีความหมายของบทละครที่เป็นวรรณกรรมออกมาเป็นท่าทาง การกระทำด้วยร่างกาย (Physical Actions) การกระทำด้วยเสียง (Vocal Action) ด้วยคำพูดหรือบทสนทนา (Dialogue) ให้ผู้ชม (Audience) ได้เห็นเป็นภาพบนเวที (Visual Presentation) ประหนึ่งว่าเป็นความจริงที่เกิดขึ้นใน

ชีวิต แต่ในความเป็นจริงแล้วเกิดจากการสมมติที่เลียนแบบ (Imitation) ชีวิตและธรรมชาติจำลองมาบนเวทีในกำหนดเวลาช่วงหนึ่งจำกัด และในสถานที่ที่จำกัด (Limited Time and Space) นักแสดงที่เก่งจะต้องสามารถเข้าใจให้ผู้ชมติดตามและเห็นคล้อยไปด้วยกับการแสดง ความสามารถนี้อาจมีบางส่วนที่มาจากพรสวรรค์ (Talent) โดยกำเนิด แต่ส่วนใหญ่จะต้องมาจากความชำนาญและประสบการณ์ที่ได้จากการฝึกฝน การเรียนรู้ การฝึกซ้อมและเทคนิคต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการแสดงบนเวทีด้วย (มัทนี รัตนิน, 2546)

การแสดงดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของศิลปินเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ ทั้งการแสดงสดและการแสดงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ สอดคล้องกับแนวทางการสร้างศิลปะการแสดงสร้างสรรค์อันเป็นการนำเสนอเรื่องราว สาร สาระที่ต้องการสื่อด้วยวิธีการที่หลากหลาย เล่าเรื่องแบบข้ามสื่อข้ามแพลตฟอร์ม เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมหรือผู้รับสารที่มีหลากหลายประเภท ทั้งวัยวุฒิและคุณวุฒิที่แตกต่างกัน นักแสดงหรือผู้ส่งสารจึงต้องมีกระบวนการมีเทคนิคในการนำเสนอและส่งสารนั้นอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้สารนั้นเข้าถึงผู้ชมอย่างแท้จริง เนื่องจากวิธีการดำเนินชีวิตของคนในสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขของสังคมและกาลเวลาอยู่เสมอ เมื่อมีการคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้นมาและได้รับการยอมรับจากคนในสังคม วัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่อาจถูกมองว่าล้าสมัยและมีผลให้วัฒนธรรมนั้นเสื่อมลงจนเลิกใช้และสูญหายไปในที่สุด แม้จะเป็นที่ยอมรับว่าวัฒนธรรมต้องมีการเปลี่ยนแปลง และปรับปรุงเพื่อให้เหมาะสมกับยุคสมัย เป็นผลมาจากความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมระหว่างชนชาติก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม การรักษาวัฒนธรรมเดิมด้วยการเปลี่ยนแปลงพัฒนาต่อยอดจนเกิดเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ยังคงทำให้อัตลักษณ์สืบทอดคงอยู่ดำเนินไปได้ จึงเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะรักษาวัฒนธรรมเดิมไว้ ตัวอย่างการแสดงดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของเก่ง-ชชย ตามแนวคิดข้างต้นได้แก่ การประยุกต์การโซวร้องเพลงเข้ากับการโซวหุ่นละครเล็กของคณะโกลุ่ยซึ่งเป็นการแสดงหุ่นละครดั้งเดิมของไทย และการประยุกต์การแสดงร้องเพลง “นักรบมนตรา” ของตนเข้ากับการออกแบบชุดและการแสดงโซวที่มีความเป็นไทย ในเวลาต่อมาเรื่องราวของนักรบมนตรายังได้ถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทย “นักรบมนตรา : ตำนานแปดดวงจันทร์” (พ.ศ. 2566) โดยเก่ง-ชชย ได้มาร่วมพากย์เสียงเป็นตัวละครในเรื่อง รวมถึงร้องเพลงประกอบภาพยนตร์ “ห้วงอวกาศ” ด้วย

การต่อยอดพัฒนาศิลปะวัฒนธรรมไปสู่นวัตกรรมใหม่จึงมีความสำคัญเพื่อให้อัตลักษณ์สอดคล้องกับสังคมและการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงทุกประเภท เพื่อให้ศิลปะวัฒนธรรมนั้นคงอยู่และอยู่ร่วมกับสังคมสมัยใหม่อย่างต่อเนื่อง การรักษามรดกทางวัฒนธรรมด้วยการให้ความสำคัญในการนำความรู้เดิมมาพัฒนาทำให้เกิดภูมิปัญญา ร่วม (Collective Wisdom) สามารถพัฒนาเป็นความรู้เชิงวัฒนธรรมการจัดการโดยใช้การบูรณาการศาสตร์ร่วมกันให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้นไปสู่นวัตกรรมแห่งศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ (สุรินทร์ เมทะนี, 2567) และยิ่งสอดคล้องกับการใช้อำนาจละมุนเป็นเครื่องมือการเผยแพร่วัฒนธรรมในยุคปัจจุบัน และสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กระบวนการที่ใช้พื้นฐานของสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ นำเสนอผ่านการแสดง เผยแพร่ด้วยเทคโนโลยีแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ในการสร้างสรรค์มูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์หรือคุณค่าเพิ่มทางสังคมในฐานะตัวแทนของการ



1

ประยุกต์วัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านการแสดงที่ทันสมัยตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ทรัพย์สินทางปัญญาและการศึกษาวิจัยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ที่เป็นการสั่งสมความรู้ของสังคมไทย



2

ภาพที่ 1 (บน) SHOW of SIAM! เก่ง-ชชย ภูมิใจ ได้โชว์ รอบพรีเมียมๆ MUT2020 ร่วมกับหุ่นละครเล็กโจหลุยส์ (ที่มา: TrueID, 2563)

ภาพที่ 2 (ล่าง) เก่ง-ชชย ตัวแทนไทย โชว์จัดเต็ม นักรบมนตรา ที่ World Expo 2020 ดูไบ (ที่มา: TrueID Music, 2564)

2. การสร้างสรรค์เนื้อหาหลากหลายแพลตฟอร์มด้วยการเล่าเรื่องหลากหลายสื่อผ่านงานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ

ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์เพื่อภาษาพูดและการเคลื่อนไหว (Creative Performing Art for Vocalic and Movement) ประกอบไปด้วยแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ (สุรินทร์ เมทะนี, 2562) โดยการใช้ทักษะสำคัญพื้นฐานที่นักแสดงที่ดีควรมี 9 ประการเพื่อทำให้งานแสดงนั้นมีประสิทธิภาพ นักแสดงหรือนักสร้างสรรค์คอนเทนต์ที่ดีควรมีทักษะสำคัญพื้นฐานของนักแสดงให้เชี่ยวชาญและสามารถเลือกใช้ทักษะเหล่านั้นได้ทันทีใช้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการทำคอนเทนต์ต่าง ๆ ผู้ที่มีทักษะสำคัญของนักแสดงที่ว่าจะเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพโดดเด่น มีจุดเด่นในการนำเสนอและสื่อสารได้ชัดเจนจากทั้งภายนอกและภายใน

นอกจากนี้ยังควรพิจารณาถึงการเล่าเรื่องด้วยการมีจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ที่มีมิติของอำนาจ (Power) เข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจการประกอบสร้างความหมายต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่าเล้าอย่างมองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอก การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้ติดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจึงจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม จะเห็นว่างานดนตรีและศิลปะการแสดงของเก่ง-ชชย ประทุมวรรณ สามารถนำมาอธิบายจุดยืนในการเล่าเรื่องหลากหลายสื่อผ่านการสร้างสรรค์เนื้อหาบนหลายแพลตฟอร์มดังนี้

- การเล่าเรื่องจากจุดยืนมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (The First Person Narrator) อันหมายถึงการที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง มีข้อดีคือตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียคือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลักจะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียมส่วนตัวของตัวละครไปด้วย จากทฤษฎีจุดยืนในการเล่าเรื่องสามารถพัฒนาเป็นแนวทางการนำเสนอเนื้อหาและนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหาได้ โดยมีแนวทางในการนำเสนอ

ตามทักษะสำคัญที่นักแสดงควรมีตามหลักการศิลปะการแสดงสร้างสรรค์เพื่อภาษาพูดและการเคลื่อนไหว ดังนี้สามารถอธิบายการสร้างเนื้อหาดังกล่าวของเก่ง-ชย ประทุมวรรณ ได้ดังนี้

จุดยืนในการเล่าเรื่อง
Point of View
การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง

Facebook Fanpage
และ Instagram
<https://www.facebook.com/tachaya.keng/> และ <https://www.instagram.com/kengtachaya>

ทักษะสำคัญของนักแสดง

- 1) ทักษะการแสดงอารมณ์ (Emotional Awareness)
- 2) ทักษะการเคลื่อนไหว (Movement)
- 3) ทักษะจินตนาการ (Imagination)
- 4) พลังในการแสดง (Energy)
- 5) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking)
- 6) ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- 7) ทักษะการสื่อสาร (Communicate)
- 8) สมาธิในการแสดง (Concentrate)
- 9) ทักษะการใช้เสียง (Voice Control)

ภาพที่ 3 และ 4 จาก Facebook Fanpage ของเก่ง-ชย (ที่มา: <https://www.facebook.com/tachaya.keng/>)

ปัจจุบันช่องทางในการติดตามเก่ง-ชย ประทุมวรรณ ทางเฟซบุ๊กมีผู้ติดตามมากกว่า 1.1 ล้านบัญชีและทางอินสตราแกรมมากกว่า 1.2 ล้านบัญชี จากทฤษฎีจุดยืนในการเล่าเรื่องสามารถพัฒนาเป็นแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาและนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหาได้เช่นกัน จะเห็นได้ว่า กระบวนการนำเสนอของเก่ง-ชย ใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่หนึ่งทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและวิดีโอภาพเคลื่อนไหว ภาพจำของ เก่ง-ชย คือศิลปินที่แต่งกายในแนวทางแบบไทยประยุกต์ นำเสนอตัวเองผ่านวัฒนธรรมการแต่งกายและในลักษณะคล้ายการแสดงโขน โดยเฉพาะตัวละครยักษ์ในวรรณคดีรามเกียรติ์ โดยทักษะการแสดงที่ถูกเลือกใช้ในการเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่งนี้ ได้แก่การแสดงอารมณ์ การใช้ทักษะจินตนาการ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร สมาธิในการแสดง และ



ปัจจุบันช่องทางในการติดตามเก่ง-ธชย ประทุมวรรณ ทางยูทิวบีมีผู้ติดตามมากกว่า 3.2 ล้านบัญชี จากทฤษฎีจุดยืนในการเล่าเรื่องสามารถพัฒนาเป็นแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาและนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหาได้เช่นกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่า กระบวนการนำเสนอของเก่ง-ธชย ใช้วิธีการเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่สามทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและวิดีโอภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบมิวสิกวิดีโอที่มีเส้นเรื่องประกอบการแสดงของเขา ประยุกต์เอาการแสดงอารมณ์ ทักษะการเคลื่อนไหว การใช้ทักษะจินตนาการ ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร สมารถในการแสดง และทักษะการใช้เสียงประกอบกัน โดยสามารถเชื่อมโยงทักษะการนำเสนอออกมาได้อย่างสร้างสรรค์และมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐาน สร้างงานอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ซึ่งเหมาะสมกับการทำงานบนสื่อสังคมออนไลน์ที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก ซึ่งยิ่งส่งเสริมทำให้แบรนด์ของศิลปินและผลงานต่าง ๆ ได้รับความนิยมต่อเนื่องยาวนาน มีภาพลักษณ์ที่ดีและถูกจดจำได้

- การเล่าเรื่องข้ามสื่อและการเล่าเรื่องข้ามพันสื่อผ่านงานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ของเก่ง-ธชย ประทุมวรรณ

การเล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia) เป็นเทคนิคการเล่าเรื่องที่ใช้ประโยชน์จากการแบ่งเรื่องออกเป็นส่วนย่อย ๆ และผลิตเรื่องราวส่วนย่อย ๆ นั้นนำเสนอผ่านช่องทางสื่อที่แตกต่างกัน โดยที่เรื่องทั้งหมดนั้นต่างก็มีส่วนที่เป็นเนื้อหาสมบูรณ์ในตัวเองหรือไม่ก็ได้ และเรื่องต่าง ๆ สามารถนำมารวมกันเป็นเรื่องเดียวกันผ่านประสบการณ์ ผ่านสื่อต่าง ๆ ของผู้ชมหรือผู้ใช้งานสื่อ สำหรับการเล่าเรื่องข้ามสื่อนั้น นักเล่าเรื่องต้องเล่าเรื่องเอก (Main Story) ผ่านเรื่องย่อย (Sub Story) หลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกัน โดยที่เรื่องย่อยนั้นต่างก็มีความครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์ต่อเนื่องกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งก่อนก็ได้ สามารถใช้เทคนิคการนำเสนอที่แตกต่างกัน ผ่านรูปแบบช่องทางสื่อต่าง ๆ กัน คำนึงถึงธรรมชาติของสื่อ พฤติกรรมผู้รับสาร กิจวัตรประจำวัน ช่วงระยะเวลาที่เหมาะสม เรื่องราวต่าง ๆ จะถูกเชื่อมโยงสัมพันธ์บูรณาการสหสัมพันธ์กันโดยเจตนาของผู้ผลิตและความตั้งใจและการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร ผู้ส่งสารเพียงให้กำเนิดเรื่องหลัก และพัฒนาเรื่องนั้นต่อไปพร้อมกับผู้รับสารด้วยประสบการณ์และจินตนาการของเขาเอง กล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องข้ามสื่อเป็นเครื่องมือและศิลปะในอุตสาหกรรมสื่อมวลชนยุคหลอมรวมสื่อที่อาศัยทั้งแนวคิดศาสตร์การเล่าเรื่อง การตลาด และการผลิตถ่ายทำสื่ออย่างบูรณาการ (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2558)

ขณะที่การเล่าเรื่องข้ามพันสื่อ (Transmedia Storytelling) หมายถึงการสร้างโลกของเรื่องเล่า (Storyworld) ที่ภายในโลกแห่งนั้นบรรจุเรื่องเล่าย่อย ๆ หลากหลายเรื่องที่สามารถกระจายไปเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ได้หลากหลายแพลตฟอร์ม ผู้ใช้สื่อมีอำนาจในการตัดสินใจและเลือกเข้าถึงเรื่องเล่าผ่านแพลตฟอร์มใดก็ได้ โดยยิ่งเข้าถึงเรื่องเล่าผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้มากเพียงใด ก็ยิ่งทำให้ผู้ใช้สื่อเกิดความรู้สึกพึงพอใจมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้เป้าหมายสำคัญของการเล่าเรื่องแบบข้ามพันสื่อคือ การกระตุ้นให้ผู้ใช้สื่อได้เข้ามาสัมผัสประสบการณ์จนรู้สึกผูกพันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเรื่องเล่า (Engagement) และกลายเป็นพลังในการขยายเรื่องใหม่ ๆ ภายในโลกแห่งเรื่องนั้นต่อไป โดยการจะเกิดความรู้สึกผูกพันกับผู้ใช้สื่อสามารถเป็นจริงได้มากขึ้นในยุคปัจจุบันเป็นผลมาจากบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากการหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) เกิน

กว่าเพียงแค่เทคโนโลยีแต่เป็นมิติทางวัฒนธรรมด้วย โดย Jenkins (2011) ได้เสนอแนวคิดวัฒนธรรมแห่งการหลอมรวม (Convergence Culture) ขึ้นในปี 2006 กล่าวคือ วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในสื่อ (Participatory Culture) สะท้อนให้เห็นว่า วัฒนธรรมแห่งการหลอมรวมเป็นบริบทสำคัญทำให้การเล่าเรื่องแบบข้ามพจนานุกรมนำไปสู่การสร้างความรู้ความผูกพันได้ (มรรยาท อัครจันทร์โชติ, 2557)

การนำเสนอตัวตนและแบรนด์การผสมผสานวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมให้ออกมาเป็นมาเป็นผลงานดนตรีและศิลปะการแสดงรูปแบบใหม่ในหลายแพลตฟอร์มของเก้ง-ธชย ทั้งการแสดงสดและการแสดงในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่เป็นไปตามลักษณะของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ และการเล่าเรื่องข้ามพจนานุกรมในการประกอบสร้างตัวตนของศิลปินผ่านการแสดงเรื่องเล่าในรูปแบบต่าง ๆ หลากหลายเรื่องที่สามารถกระจายไปเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ ได้หลากหลายแพลตฟอร์ม ยกตัวอย่างเช่น เพลงประกอบจากแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “หนุมาน นักรบมนตรา Hanumaan The Mantra Warrior” ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมรามเกียรติ์ ในชื่อเพลง “นักรบมนตรา” เก้ง-ธชย ประทุมวรรณ เป็นผู้ขับร้องพร้อมแต่งเนื้อร้องและทำนอง โดยในเพลงนี้ภาคดนตรีมาพร้อมกับสไตล์ดนตรีร็อกที่ชวนให้เราคิดถึงเพลงเปิดแอนิเมะญี่ปุ่น ผสมผสานเข้ากับเครื่องดนตรีไทยที่คลุกเคล้ากับการเอื้อนเสียงอันเป็นเอกลักษณ์ของเก้ง ตามด้วยท่อนแร็ปจังหวะปานกลางที่ลื่นไหลไปตามเสียงฉิ่ง และเสียงเครื่องสายชวนติดหู พร้อมด้วยท่อนโซโล่กีตาร์ ซึ่งสร้างสีสันให้บทเพลงฟังสนุกยิ่งขึ้น ขณะที่ มิวสิควิดีโอ RIFF Studio ได้มีฉากแอ็กชันกลางอวกาศของหนุมานออกมาให้ได้ชม พร้อมด้วยแอนิเมชัน 3 มิติของเก้งที่มาในภาพลักษณ์ของยักษ์ ซึ่งถือเป็นภาพลักษณ์ที่แฟน ๆ ของเขาจดจำได้เป็นอย่างดี ก่อนจะเพิ่มลูกเล่นในท่อนแร็ปด้วยการเปลี่ยนร่างของเก้งให้กลายเป็นยักษ์ร่างดำ พร้อมด้วยเกราะลายเส้นสีฉูดฉาด (The Standard, 2563) ซึ่งต่อมาเรื่องราวของแอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องนี้ได้ถูกต่อยอดมาเป็นภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่อง “นักรบมนตรา: ตำนานแปดดวงจันทร์” (พ.ศ. 2566) ตามที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น และการที่เก้ง-ธชย โชว์โอเดียนำเสนอในรูปแบบรายการเรียลลิตีโชว์ผสมผสานกับเกมโชว์ สร้างมิติใหม่ให้ในวงการนางงามกับรายการ “เฟ้นสิดา M24 PROJECT : ROAD TO มิสแกรนด์มุกดาหาร” ถือเป็นอีกหนึ่งทางเลือกของผู้ชมที่เป็นแฟนการประกวดนางงาม โดยเป็นการผสมผสานระหว่าง “นางงามXการประกวดไอดอล” (Springnews, 2566) จะเห็นได้ว่า เป็นการนำการเล่าเรื่องผ่านงานดนตรีและศิลปะการแสดงมาใช้ข้ามสื่อประยุกต์เข้ากับการประกวดนางงามได้อย่างแปลกใหม่น่าสนใจ

อภิปรายผลการวิจัย

เก้ง-ธชย ประทุมวรรณ ได้ใช้การสร้างอำนาจละมุนผ่านการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์เนื้อหาหลากหลายแพลตฟอร์มด้วยการเล่าเรื่องหลากหลายสื่อ สร้างเนื้อหาของสื่อที่ประกอบไปด้วยคุณลักษณะแนวนอนและแนวตั้ง กล่าวคือ เป็นเนื้อหาที่สามารถแพร่กระจายไปสู่สื่ออื่น ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้รับสื่อมีส่วนร่วมกับเนื้อหาและเป็นเนื้อหาที่บุคคลสามารถสำรวจลึกในเรื่องราวที่กระตุ้นจินตนาการและความสนใจของผู้ชมได้ (Spreadability and Drillability) มีการออกแบบและวางแผนการข้ามพจนานุกรมอย่างเป็นระบบ มุ่งให้ผู้รับทึ่งและให้ความสำคัญกับการติดตามเรื่องเล่าผ่านสื่ออย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกันก็เป็นกระตุ้นให้เกิดการรับสื่อทางเลือก

อื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับเรื่องเล่าคู่ขนานไปด้วย เพื่อนำไปสู่ความพึงพอใจของกลุ่มฐานแฟนคลับด้านการแสดงและแบรนด์ของเขา (Continuity and Multiplicity) ทั้งนี้ ข้อสำคัญที่เก่ง-ชชยใช้ก็คือ การตระหนักว่าผู้รับสารแต่ละคนมีการรับรู้ที่แตกต่างกัน (Subjectivity) และเลือกที่จะมองเห็นเรื่องเล่าผ่านสายตาตัวละครที่ต่างกัน ดังนั้นการได้เข้าถึงส่วนขยายของเรื่องเล่าผ่านสื่ออื่น ๆ ก็จะทำให้มีมุมมองต่อเรื่องเล่าที่ขยายออกไปด้วย

นอกจากนี้ ยังมีการใช้การเล่าเรื่องข้ามสื่อและการเล่าเรื่องข้ามพันสื่อ จะเห็นว่า ในยุคปัจจุบันที่ผู้รับสารกลายเป็นผู้ส่งสารด้วยแล้ว (User-generated Content: UGC) ผู้สร้างเนื้อหาในฐานะผู้ส่งสารจะต้องหากลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะทางสังคมใหม่ ๆ ซึ่งจำเพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น กลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศ หลากหลายวัฒนธรรม กลุ่มผู้บริโภคแบบใหม่เช่น เจนเนอร์เรชันวาย กลุ่มคนที่มีลักษณะพิเศษเหล่านี้จะมีไวยากรณ์ภาษาสื่อสารแบบเฉพาะกลุ่ม ซึ่งเก่ง-ชชยสามารถเข้าใจภาษาของผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายของเขาได้อย่างดี ผ่านการบริโภคสื่อที่มีค่านิยม ความเชื่อ และวิถีการรับชมเนื้อหาแบบประยุกต์หลอมรวมความดั้งเดิมและการสื่อสารในรูปแบบใหม่ ทำให้ตัวตนของศิลปินและแบรนด์เก่ง-ชชย ได้รับความนิยมนั่นเอง นอกจากนี้ เรื่องเล่าที่เก่ง-ชชย นำมาใช้นั้นก็เป็นการเลือกอย่างชาญฉลาดด้วยการนำเอาเรื่องราวของตัวละครของวรรณคดีรามเกียรติ์ที่คนไทยและชาวต่างประเทศในภาคพื้นเอเชียรู้จักคุ้นเคยเป็นอย่างดีมาใช้ต่อยอดผลงานของตนเอง การเล่าเรื่องที่มีแรงบันดาลใจจากรามเกียรติ์จึงเป็นเรื่องราวที่อมตะอยู่เหนือกาลเวลา เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยและกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมภาคพื้นเอเชีย ซึ่งย่อมจะส่งผลดีต่อการขยายความนิยมของผู้ชมของเขาไปได้กว้างขวางผ่านการเล่าเรื่องข้ามพันสื่อในหลายแพลตฟอร์มออนไลน์ จะเห็นว่าเก่ง-ชชยก็นำเสนอเนื้อหาได้หลากหลายมุมมองผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เฟซบุ๊ก อิน스타그램 และยูทูบ เป็นต้น รวมถึงการแสดงโชว์แบบสดที่เก่งยังมีแสดง ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันไป

ท้ายที่สุด เก่ง-ชชย ใช้วิธีสร้างประสบการณ์ร่วมให้ผู้ชม การสร้างความทรงจำที่ดี สร้างการจดจำในระดับจิตสำนึกและไร้สำนึก เนื่องจากผู้ชมหรือผู้รับสารในปัจจุบันต้องการมากกว่าการรับชมเนื้อหาสาระ การเล่าเรื่องที่ตึงตังต้องเล่าทั้งในโลกสื่อและโลกจริง เรื่องนั้น ๆ จะต้องถูกเล่าได้สองครั้งคือขณะรับชมผ่านรายการและหลังจากรับชมไปแล้ว เช่น แอนิเมชันเรื่อง “นักรบมนตรา” ซึ่งถูกเล่าได้หลายรูปแบบและรายครั้ง เรื่องเล่าหนึ่งจะก่อให้เกิดอีกเรื่องเล่าหนึ่งที่อนุญาตให้ผู้ชมสามารถแตกประเด็น ต่อความคิด มีส่วนร่วมในการถกเถียงอันเกิดมาจากความคาดเดาไม่ได้ของเรื่องเล่าที่ผู้คนต่าง ๆ แพร่กระจายออกไปอย่างไรทิศทาง การแสดงต่าง ๆ ของเก่ง-ชชย ยังมีการออกแบบให้ผู้รับสารสามารถเข้าไปสู่โลกแห่งการแสดงเรื่องราวที่รับรู้สึกเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง และมีลักษณะแบ่งเรื่องทั้งหมดออกเป็นส่วน ๆ ที่มีความสมบูรณ์ในตัวเองแล้วกระจายแต่ละส่วนไปยังแต่ละช่องทาง โดยที่ผู้รับสารไม่จำเป็นต้องติดตามสารตามลำดับโครงเรื่อง แต่สามารถเลือกรับเรื่องเล่าจากช่องทางใดก่อนก็ได้

ข้อเสนอแนะ

ในปัจจุบันยังมีศิลปินไทยจำนวนไม่มากนักที่สามารถสร้างอำนาจละมุนผ่านการเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์เนื้อหาหลากหลายแพลตฟอร์มด้วยการเล่าเรื่องหลากหลายสื่อ และการเล่าเรื่องข้ามสื่อและการเล่าเรื่องข้ามพื่นสื่อเพื่อเผยแพร่ผลงานบนแพลตฟอร์มสื่อสังคม ออนไลน์อย่างประสบความสำเร็จ จึงจะเป็นประโยชน์สำหรับศิลปินและประเทศไทยหากจะสามารถ นำวิธีการเหล่านี้ในการพัฒนาผลงานดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์สู่ระดับโลก ในฐานะที่เป็นอำนาจละมุนและตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในการเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรมไทย ขณะเดียวกันหน่วยงานภาครัฐที่รับผิดชอบเช่น Thailand Creative Content Agency (THACCA) และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ควรสนับสนุนส่งเสริมศิลปินให้สามารถผลิตผลงานด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์เหล่านี้ให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น เนื่องจากที่ผ่านมาศิลปินและภาคเอกชนมักจะเป็นผู้ที่ต้องลงทุนลงแรงในการนำเสนอผลงานของตัวเองเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายระดับโลกด้วยตัวเอง ขณะที่ข้อเสนอแนะในแง่มุมการศึกษาวิจัยในประเด็นนี้นั้น ควรมีการขยายขอบเขต การศึกษาไปยังศิลปินรุ่นใหม่ในอนาคต เช่น ศิลปินไทยสไตล์ไทยป๊อป (T-Pop) ที่กำลังได้รับความนิยมในกลุ่มวัยรุ่นและคนรุ่นต่อไป หากมีการนำวิธีการในลักษณะดังกล่าวนี้ไปพัฒนาตามพลวัตของ ดนตรีและศิลปะการแสดงสร้างสรรค์รวมถึงแพลตฟอร์มที่เป็นช่องทางการเผยแพร่ผลงานระดับโลก ที่เปลี่ยนแปลงไป ก็จะทำให้การเผยแพร่ มรดกทางวัฒนธรรมก้าวทันโลกการสื่อสารสมัยใหม่ที่ เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- มันนี่ รัตนิณ. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิโรจน์ สุทธิสีมา. (2564). ความเปลี่ยนแปลงของสื่อสตรีมมิ่งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย: มุมมองจากกลุ่มผู้สร้างและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง, *Journal of Liberal Arts, Maejo University*, 92(2), 104-120.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรินทร์ เมทะนี. (2562). แนวทางการพัฒนาแบบฝึกหัดการแสดงชั้นพื้นฐานสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต*. 15(1), 54-67.

ภาษาอังกฤษ

- Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means To Success In World Politics*. .New York, NY: Public Affairs.

ระบบออนไลน์

- โครงการจัดทำฐานข้อมูลและแผนพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สำนักเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2563). รายงานแผนภาพอนาคตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ฉบับสมบูรณ์. *Creative Economy Agency*. สืบค้นจาก <https://www.cea.or.th/th/single-research/Thailand-Creative-Industries-Foresight-Report-Vol-2-Full-Report>
- ชาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). เล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia: story-telling). *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า*. 2(1). 59-88. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcin/article/view/42386/35032>
- มรรยาท อัครจันทโชติ. (2557). การข้ามพันสื่อ (Transmedia): การข้ามพันเทคโนโลยีไปสู่ปรัชญาการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม. *วารสารนิเทศศาสตร์*. 32(1). 1-18. สืบค้นจาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/152745/111402>
- สุรินทร์ เมทะนี. (2567). การสร้างสรรค์คอนเทนต์และสตรีมมิ่งด้วยศิลปะการแสดง. *เอกสารประกอบการเรียนชุดวิชา การสร้างสรรค์คอนเทนต์และสตรีมมิ่ง*. คณะนิเทศศาสตร์ สืบค้นจาก <https://commarts.stou.ac.th/activity/file-study-cs/>
- สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์. (2563). *แก่ง ทราย ในร่าง หนุมาน นักรบมนตรา และเพลงประกอบภาพยนตร์ เพลงที่สอง ที่โชว์ฉากแอ็กชันตระการตา และงานแอนิเมชันสุดเท่ฝีมือคนไทย*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/hanumaan-the-mantra-warrior/>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2565). *CEA เดินหน้าผลักดัน Soft Power หนุนภาพลักษณ์ประเทศไทย*. สืบค้นจาก <https://www.cea.or.th/en/news-updates/cea-soft-power>
- Springnews. (2566). *แก่ง ทราย สร้างมิติใหม่ค้นหา “นางงามXไอศอล” สู่วีทิมิสแกรนด์มุกดาหาร 2024*. สืบค้นจาก <https://www.springnews.co.th/news/entertainment/843163>
- The Standard. (2563). *แก่ง ทราย ในร่าง หนุมาน นักรบมนตรา และเพลงประกอบภาพยนตร์ เพลงที่สอง ที่โชว์ฉากแอ็กชันตระการตา และงานแอนิเมชันสุดเท่ฝีมือคนไทย*. สืบค้นจาก <https://thestandard.co/hanumaan-the-mantra-warrior/>
- TrueID. (2563). *SHOW of SIAM! แก่ง ทราย ภูมิใจ ได้โชว์ รอบพรีเมียมๆ MUT2020 ร่วมกับหุ่นละครเล็กโจหลุยส์*. สืบค้นจาก <https://music.trueid.net/th-th/detail/R0DQ3KJJE0Og>
- TrueID. (2564, 8 ธันวาคม). *ประกาศศึกดาศิลป์ไทย! แก่ง ทราย ตัวแทนไทย โชว์จัดเต็ม นักรบมนตรา ที่ World Expo 2020 ดุไบ*. สืบค้นจาก <https://music.trueid.net/th-th/detail/9opBBE2YOMan>
- Jenkins, H., (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. Retrieved from https://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html